

Gabriele D'Angelo
Roberto De Rose
Bogdan Penev
Pawel Podwojewski
Alessandro Brotto

THE
ART OF
MODELLING
— AND —
RENDERING

Copyright © 2013 by GC edizioni

TUTTI I DIRITTI RISERVATI

GC edizioni

Corso America, 57
09032 Assemini (CA)
tel. e fax 070-8809018
www.gcedizioni.it
libri@gcedizioni.it

Autori

Gabriele D'Angelo
Roberto De Rose
Bogdan Penev
Pawel Podwojewski
Alessandro Brotto

Curatore editoriale, Progetto grafico e Impaginazione

Gabriele Congiu

Correttore di bozza

Barbara Sulis

Stampa

Nuove Grafiche Tipografia Puddu S.r.l
Zona industriale Ortacesus
Via del Progresso, 6
09040 Ortacesus (CA) Italy
tel. 070-9819015

Codice ISBN

978-88-88837-27-7

Finito di stampare ad aprile 2013

Gli autori e l'editore non si assumono alcuna responsabilità di danni di qualunque genere, derivante dall'uso improprio del programma.

Tutti i marchi citati sono stati depositati o registrati dai rispettivi produttori in particolare Autodesk e 3ds Max, marchi registrati Autodesk; V-Ray è registrato da Chaos Group.

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo manuale può essere riprodotta, tradotta, copiata o trasmessa in qualunque forma e qualunque mezzo, senza la preventiva autorizzazione scritta dell'editore.

Prefazione di Gabriele Congiu.....	V
Tutorial 01 - Behind the Curtain.....	1
The artist Gabriele D'Angelo	3
Introduzione al tutorial	4
Dati tecnici del tutorial	5
Pianificazione della scena e modellazione.....	6
Modellazione	7
Stanza, struttura e capitonnè.....	7
Gambe, cimase e fregi	15
Introduzione al Clothing	17
Come realizzare l'effetto tessuto.....	17
I cuscini	21
Come realizzare un cuscino.....	21
Le tende.....	24
La campana	25
I materiali.....	25
Light setup e Rendering	26
Tutorial 02 - The Cliff.....	29
The artist Roberto De Rose	31
Introduzione al tutorial	32
Dati tecnici del tutorial	33
Imageplan e ideazione dell'immagine	34
Modellazione	36
Composizione e modellazione blocchi	36
La scogliera	37
Modellazione casa	38
Materiali	43
Creazione del materiale roccia	43
Creazione del materiale calcestruzzo	45
Creazione del materiale legno	46
Creazione del materiale vetro	47
Illuminazione e Rendering.....	48
Luce naturale	48
Luce artificiale	48
Rendering	49
Post-produzione	49

Tutorial 03 - Moooi Monster Chair.....	59
The artist Bogdan Penev.....	61
Introduzione al tutorial	62
Dati tecnici del tutorial.....	63
Modellazione	64
Costruzione del disegno "Monster face"	77
Unwrap.....	80
Shading.....	82
Rendering	86
Tutorial 04 - Under the Snow	89
The artist Pawel Podwojewski	91
Introduzione al tutorial	92
Dati tecnici del tutorial.....	93
Pianificazione della scena	94
La fasi per la creazione della neve	98
Displacement: personalizzazione e pittura di una texture	98
Particle flow and Snow Flow	100
Rifinire la neve con lo script Advanced painter.....	105
Il Texturing	107
Impostare l'illuminazione	110
Il Rendering e la Post-produzione	112
CAPITOLO 05 - Ishigami Project.....	117
The artist Alessandro Brotto.....	121
Introduzione al tutorial	122
Dati tecnici del tutorial.....	123
Le fasi per la creazione degli arredi	124
Modellazione della sedia.....	124
Modellazione del tessuto in Macramè	129
Modellazione del tavolo in Plexiglass.....	136
Le fasi per la creazione dell'ambientazione.....	139
L'architettura e i principali elementi che la compongono	139
Creazione del cortile e della vegetazione	142
La creazione dell'immagine finale	146
L'illuminazione.....	146
Il Rendering	147
La Post-produzione	148

The ART of Modelling and Rendering

The publisher
Gabriele Congiu



L'opera **The ART of Modelling and Rendering** è nata con l'obiettivo principale di valorizzare il mondo della Computer Grafica, nei suoi lati più artistici, e gli autori che ne hanno preso parte. Dopo una lunga selezione sono stati scelti 5 artisti, i quali hanno realizzato 5 tutorial, prodotti con **3ds Max** e **V-Ray**, facendo emergere l'immagine fotorealistica come arte digitale.

Elementi importanti di questi 5 tutorial sono la presenza del procedimento di realizzazione dell'immagine e la ricchezza di consigli e suggerimenti, che rendono l'opera facilmente fruibile e interessante.

All'interno del DVD allegato all'opera troverete i files .MAX dei tutorial (tranne quello di **P. Podwojewski** perchè protetto da copyright), che consentiranno al lettore/utilizzatore dei software trattati di analizzare in dettaglio il lavoro prodotto. Laddove non saranno presenti i file .MAX, grazie alla ricchezza di immagini e descrizioni, sarà comunque possibile riprodurre gli effetti presentati.

Non mi resta che augurarVi una buona lettura di questa piacevole opera.

www.gcedizioni.it

